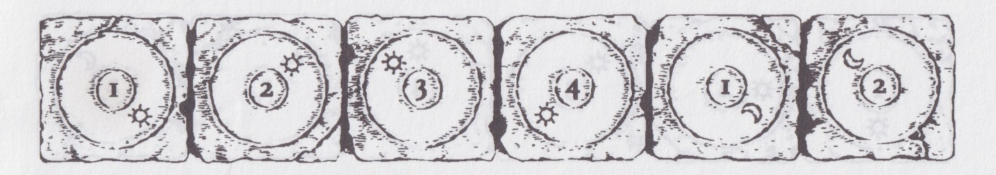
INDIANA JONES

and the FATE of ATLANTIS

Ein Grafik Adventure von Hal Barwood

HANDBUCH



LucasArts Entertainment Company™ presents

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

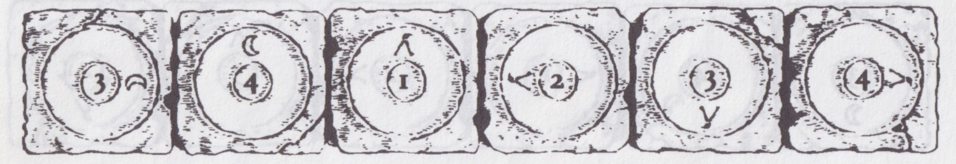
Über Indiana Jones and the Fate of Atlantis

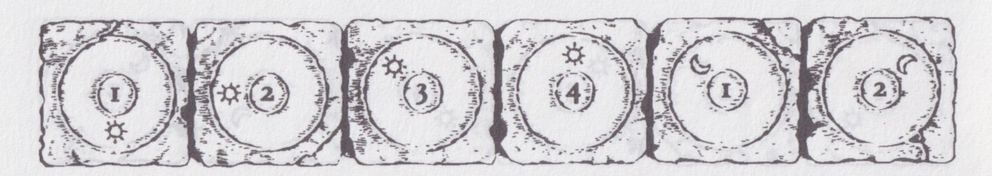
In *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* übernehmen Sie die Rolle von Indiana Jones, dem berühmten Archäologen und Abenteurer, der versucht, die verlorene Stadt Atlantis zu finden und zu erforschen. Doch Nazi-Agenten, die die geheimnisvollen Kräfte von Atlantis für ihre finsteren Zwecke mißbrauchen wollen, sind Indy auf den Fersen...*oder haben sie ihn schon überholt?*
Hier kommen Sie ins Spiel: Sie steuern die Aktionen von Indy (und manchmal auch von Indys Ex-Kollegin und Parapsychologin Sophia Hapgood) auf seiner Suche nach Atlantis. Sie werden mit Indy Verfolgungsjagden mit dem Auto durchstehen, Kamele reiten, Ballon fahren, ein U-Boot steuern und die geheimnisvollen Maschinen von Atlantis bedienen. Keine Angst, alle technischen Geräte werden weiter unten erklärt.
Wenn dies Ihr erstes Adventure-Spiel ist, machen Sie sich auf Spaß und Spannung gefaßt. Haben Sie Geduld, auch wenn Sie ein Rätsel nicht im ersten Anlauf lösen können. Vielleicht müssen Sie vorher noch ein anderes Puzzle klären oder noch einen bestimmten Gegenstand finden. Halten Sie durch, benutzen Sie Ihren Verstand...
Sie und Indy werden das Geheimnis von Atlantis schon knacken.

So geht's los

Um das Spiel zu starten, lesen Sie bitte die Referenzkarte. Diese liegt extra der Packung bei.
Sobald Sie das Programm gestartet haben, erscheint ein Bildschirm mit drei konzentrischen Ringen auf einer Achse. Sie werden gebeten, die Steine so anzuordnen,







wie auf einer Seite des Handbuchs beschrieben. Blättern Sie auf diese Seite und schauen Sie auf den oberen und unteren Rand. Klicken Sie auf den Rand jedes Steins, bis die Ausrichtung und das Symbol stimmt. Wenn alle drei Steine richtig eingestellt sind, klicken Sie auf die Mittelachse.

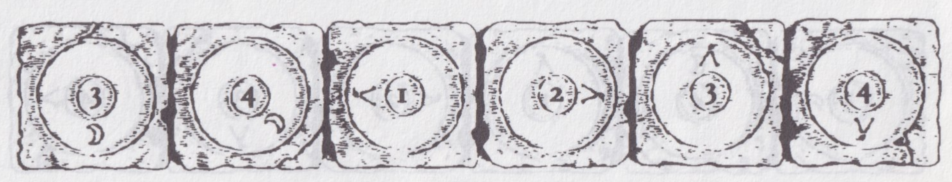
So wird gespielt

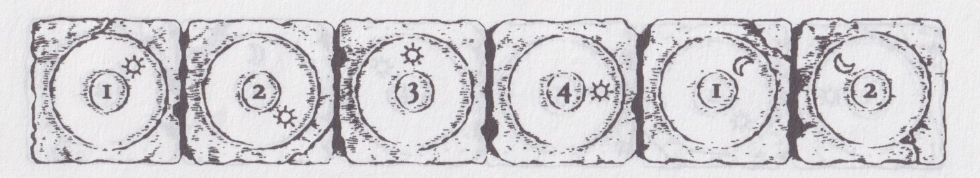
Wenn die Geschichte beginnt, durchsucht Indy das Barnett College nach einer geheimnisvollen Statue. In dieser Stufe kann Indy Objekte untersuchen oder benutzen, indem Sie einfach mit dem Mauszeiger auf diese klicken. Klicken Sie doch mal auf die seltsamen Figuren im Vordergrund. Wenn Sie endlich die Statuette gefunden haben, kehrt Indy in sein Büro zurück, wo sich die Handlung in Form einer „Schnittszene“ weiterentwickelt. Schnittszenen sind kleine Filme, wie im Kino oder Fernsehen, die Sie unterhalten und mit Tips und Hinweisen versorgen. Wenn Sie solche Schnittszenen sehen, verschwindet Ihr Mauszeiger und Sie können - für die Dauer der Szene - nicht in das Geschehen eingreifen. Selber richtig loslegen können Sie, wenn Indy in New



Orichalcum, *das (o-ri-kal-kum) (lat: orichalcum, Bronzeerz. griech: oros, Berg, chalkos, Kupfer) 1: ein goldfarbenes Metall, das als primitive Form von Bronze gesehen wird, wahrscheinlich im frühen Griechenland in Gebrauch. 2: eine mythische Substanz von unbekanntem Charakter. 3: ein Material, das von Plato als „glitzernd wie Feuer“ beschrieben wurde.*

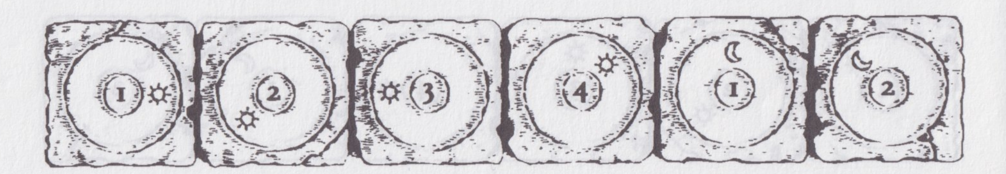
York eintrifft. Der Bildschirm ist dann in mehrere Teile geteilt: Das Action-Fenster ist der große Teil in der Mitte. Hier werden alle Orte, Personen und Dialoge gezeigt. Die Satzzeile befindet sich direkt unter dem Action-Fenster. Hier bauen Sie Sätze zusammen, die Indy sagen, was er tun soll. Ein Satz besteht aus einem Verb und einem





1 Das Action-Fenster
2 Die Satzzeile
3 Verfügbare Verben
4 Das Inventar

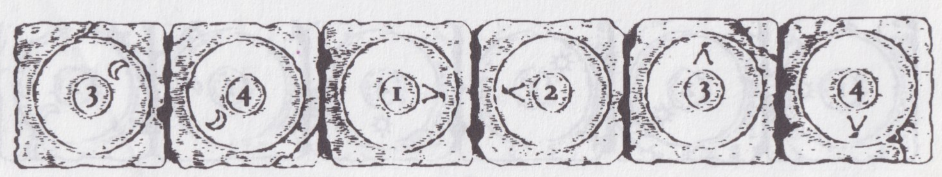


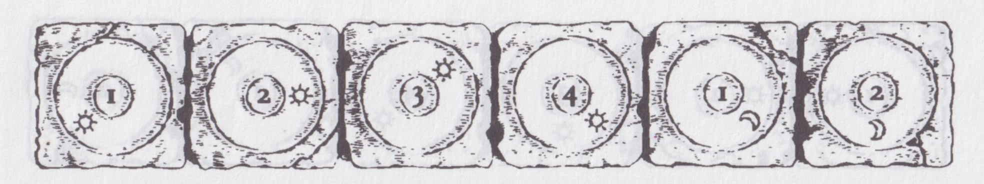


oder zwei Objekten (Gegenständen). Solche Sätze könnten beispielsweise lauten „Benutze Peitsche mit Statue“ oder „Benutze Schlüssel in Schloß“. Die Zwischenwörter wie „in“ und „mit“ werden automatisch vom Programm eingefügt. Die verfügbaren Verben sind in der linken unteren Ecke zu finden. Um ein Verb auszuwählen, klicken Sie es einfach mit dem Mauszeiger an. Das Verb erscheint dann auf der Satzzeile. Zusätzlich kann das Spiel herausfinden, welches Verb wohl am wichtigsten für ein Objekt ist, und läßt dieses automatisch aufleuchten, wenn der Mauszeiger ein Objekt berührt. Steht der Zeiger auf einer geschlossenen Tür, leuchtet beispielsweise „Öffne“ auf. Wenn Sie den rechten Mausknopf drücken, wird dieses Verb automatisch ausgewählt, ohne daß Sie in die Verb-Liste gehen müssen. Die Tür wird also automatisch geöffnet. Diese Automatik erhöht nur den Spielkomfort; Lösungen von Puzzles werden nicht verraten.

Probieren Sie also auch die anderenVerben aus, nicht nur das, welches automatisch aufleuchtet. Objekte (Gegenstände) können auf zweierlei Art ausgewählt werden. Sie können ein Objekt suchen, indem Sie mit dem Mauszeiger über das Action-Fenster fahren. Jedes benutzbare Objekt hat einen Namen, und dieser Name leuchtet in der Satzzeile auf, wenn das Objekt vom Mauszeiger berührt wird. Taucht kein Name in der Satzzeile auf, ist an dieser Stelle auch kein wichtiges Objekt.Um das Objekt dann wirklich auszuwählen, klicken Sie mit dem linken Mausknopf drauf. Im Inventar finden Sie alle Objekte, die Indy mit sich führt. Am Anfang sind das nur sehr wenige Objekte, aber alles, was Indy aufnimmt oder bekommt oder durch Kombination zweier Objekte erhält, ist hier mit einem Bildsymbol zu sehen. Indy kann beliebig viele Gegenstände mitnehmen. Wenn er mehr als zehn Objekte bei sich hat, erscheinen links neben dem Inventar zwei kleine Pfeile. Klicken Sie auf diese, um die anderen Objekte zu sehen.

Die Indy-Quotienten-Anzeige hilft Ihnen, den Fortschritt Ihrer Bemühungen zu messen. Drücken Sie die IQ-Taste (auf den meisten Computern die Taste [I]), um die Punktzahlen anzusehen. Der Indy- Quotient wird weiter unten noch genauer beschrieben.Um mit Indy irgendwohin zu gehen,







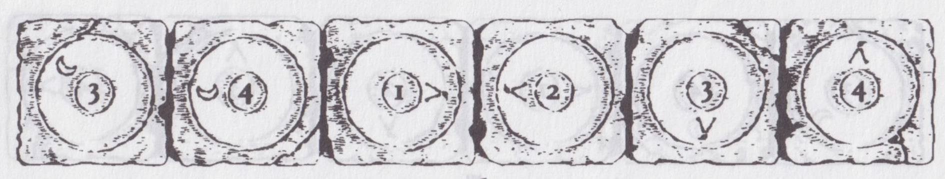
klicken Sie einfach auf die Stelle mit dem linken Mausknopf, ohne ein Verb auszuwählen. „Gehe zu“ erscheint immer dann in der Satzzeile, wenn kein anderes Verb ausgewählt ist - eine sinnvolle Sache, da Indy in diesem Spiel viel hin- und herlaufen muß.

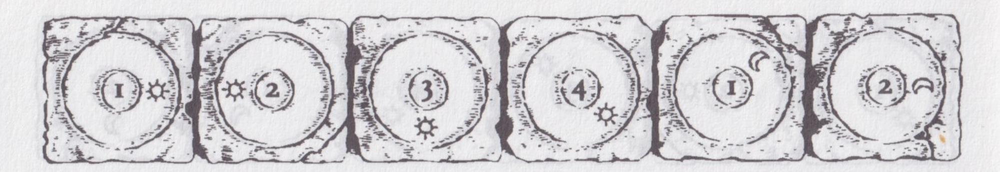
Was Sie in New York probieren sollten

Schauen Sie sich die Zeitungen am Kiosk neben dem Theater an. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine Zeitung. Sie sehen, daß das Verb „Schau an“ aufleuchtet. Drücken Sie den rechten Mausknopf und Indy geht auf die Zeitungen zu und erzählt Ihnen, was er sieht. Um die Zeitung zu nehmen, fahren Sie mit dem Cursor erstmal über das Verb „Nimm“ und drücken den linken Mausknopf. Wie Sie sehen, ist das Verb „Nimm“ jetzt auch in der Satzzeile oben zu sehen. Bewegen Sie nun den Mauszeiger auf die Zeitung und drücken wieder den linken Mausknopf.

Dies vervollständigt den Satz „Nimm Zeitung“.Wenn Indy nicht schon nahe der Zeitung steht, läuft er jetzt darauf zu und nimmt sie mit. In Ihrem Inventar erscheint nun ein weiteres Symbol für die Zeitung. Öffnen Sie die Hintertür des Theaters.Vielleicht können Sie sich mit ein paar geschickten Worten am Türsteher vorbeimogeln.

Vielleicht kommt es aber auch zu einem kleinen Kampf. Lesen Sie deswegen die später folgenden Abschnitte zum Thema „Wie man mit Leuten spricht“ und „Wie man kämpft“.Untersuchen Sie diesen Hinterhof aber noch ein wenig. Vielleicht gibt es ja einen dritten Weg, um in das Theater zu gelangen. Wenn Sie im Theater sind, sollten Sie den Bühnenarbeiter ablenken. Ist er erstmal aus dem Weg, gibt es genügend Möglichkeiten, Sophias Aufmerksamkeit auf Indy zu lenken.





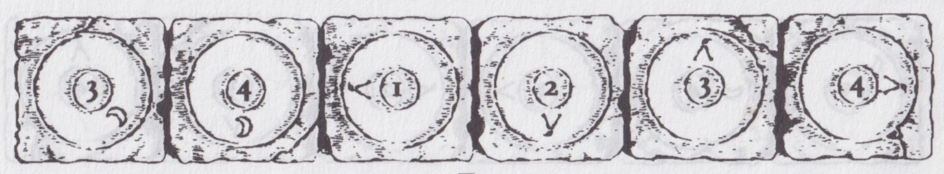
Die Wege

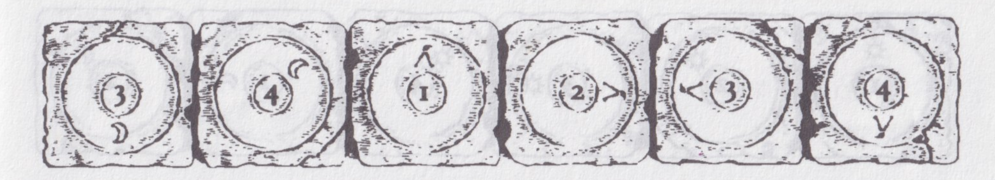
An einer bestimmten Stelle im Spiel finden Sie sich in Indys Büro wieder. Jetzt müssen Sie eine Entscheidung treffen: Sollten Sie Sophia überzeugen, mit Indy gemeinsam die Suche fortzusetzen (*der Team-Weg*). Wollen Sie alleine weitermachen und mit Ihrem scharfen Verstand alle Schwierigkeiten aus dem Weg räumen (*der Puzzle-Weg*)? Oder wollen Sie Ihre Suche mit ein paar zünftigen Action-Einlagen auflockern (*der Action-Weg*). Diese drei unterschiedlichen Wege können von hier ab verfolgt werden. Je nach Entscheidung wird sich die Handlung leicht ändern.
Die Team-,Puzzle-und Action-Wege überschneiden sich zwar mehrmals, aber viele der Aufgaben und Lösungen, ja sogar viele der Orte, die Sie besuchen, sind auf jedem Weg völlig neu und anders. Erst wenn Sie Atlantis erreichen, finden die drei Wege langsam wieder zusammen.
Aus diesem Grund sollten Sie an dieser Stelle, bevor Sie die Entscheidung treffen, unbedingt einen Spielstand speichern. So können Sie, wenn Sie das Spiel auf einem Weg gelöst haben, sich auch an den beiden anderen versuchen und dasselbe Spiel doch ganz, ganz anders durchspielen.

Spezielle Steuerung

Ab und zu wird die normale Steuerung durch spezielle Kontrollmöglichkeiten ersetzt:
So redet man mit Charakteren
Es gibt diverse Personen im Spiel, mit denen Sie Konversation betreiben können. Praktisch jede(r), die/den Indy trifft, hat etwas zu sagen, mal was Freundliches, mal was Unfreundliches, vielleicht was Hilfreiches oder auch mal Irreführendes!
Oft haben Personen neue Informationen, wenn Sie später wieder zu ihnen zurückkommen.Während eines Gesprächs suchen Sie aus der Liste am unteren Bildschirmrand den Satz aus, den Indy Ihrer Meinung nach sagen sollte. Draufklicken genügt.









Welchen Satz Sie Indy sagen lassen, wird natürlich die Antwort Ihres Gegenübers beeinflussen. Und wenn sich das Gespräch fortsetzt, werden Sie immer neue Auswahlmöglichkeiten vorfinden. Manchmal werden Sie sicher nicht widerstehen können, eine von Indys schnippischen Bemerkungen loszulassen.

Aber wie im richtigen Leben können Indys Sprüche jede Menge Ärger für Sie bedeuten. Glücklicherweise können Sie jederzeit den Spielstand speichern und so nach Herzenslust auch die amüsanten, aber wenig hilfreichen Antworten ausprobieren.

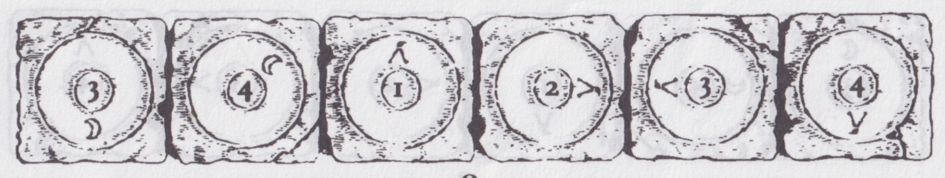
So kämpfen Sie

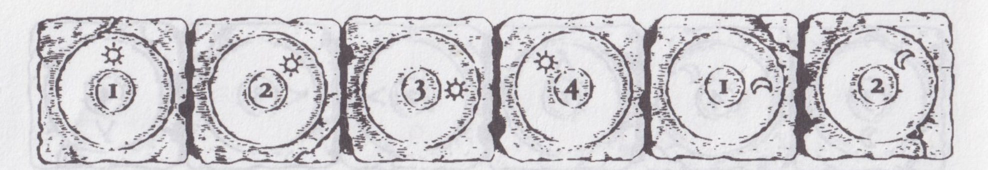
Denken Sie dran: Einen Kampf zu beginnen ist gefährlich. Denn wenn Sie verlieren, kann dies zu einem ganz abrupten Ende des Spiels führen. Gerade auf dem Action-Weg werden Sie oft in solche Situationen geraten, deswegen ist regelmäßiges Speichern anzuraten.

Hinweis: Für viele Situationen gibt es eine „Mogel"-Taste, mit der Sie Ihren Gegner aufs Kreuz legen und den Kampf ohne weiteres gewinnen können. (Die genaue Taste finden Sie in der Referenz-Karte). Allerdings kriegen Sie für die Mogelei keinerlei Punkte für den Indy-Quotienten.

Beachten Sie die Anzeigen für Gesundheit und Schlagkraft für Indy und darunter für seinen Gegner. Wenn einer der Kämpfer getroffen wird, verliert er an Gesundheitspunkten. Wenn die Gesundheitspunkte unter einen bestimmten Wert sinken, färbt sich die Anzeige gelb. Sind die Punkte völlig aufgebraucht, sinkt der Kämpfer ohmächtig zusammen. Wenn Indy sich zwischen zwei Kämpfen länger ausruhen kann, bekommt er wieder Gesundheitspunkte dazu.

Die Schlagkraft-Anzeige zeigt, wie kräftig Indys nächster Schlag sein wird. Jedesmal, wenn Indy zuschlägt, wird ein wenig Kraft verbraucht, die sich aber schnell wieder auflädt. Wenn jedoch viele Schläge in kur-





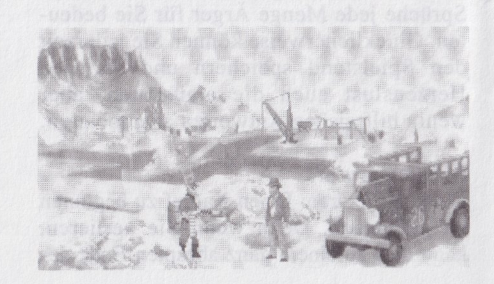
zer Zeit ausgeteilt werden, haut Indy nicht mehr mit voller Kraft zu. Allerdings kann ein solcher Stil auch von Vorteil sein, wenn der Gegner zurückgetrieben werden muß.
Indy kann hohe, mittlere und tiefe Schläge ausführen, um durch die Verteidigung des Gegners zu brechen. Jeder Gegner hat andere Stärken und Schwächen. Um einen Schlag auszuführen, zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf den Gegner (entweder hoch, mittig oder tief) und drücken einen beliebigen Mausknopf. Sie können auch per Tastatursteuerung kämpfen. Details dazu finden Sie auf der Referenzkarte.
Indy kann sich auch verteidigen. Seine Gegner nehmen meist die Fäuste hoch, um dann erst einen Augenblick später zuzuschlagen. Wenn Sie darauf genau achten, können Sie den Schlag abwehren, indem Sie an hoher, mittlerer oder tiefer Position auf Indy klicken. Ebenso kann Indy einen Schritt zurückgehen, wenn er eine kleine Atempause braucht, um seine Schlagkraft wieder zu erhöhen. Wenn Sie mit dem Kampf gar nicht zurecht kommen, können Sie mehrere Schritte nach hinten gehen.

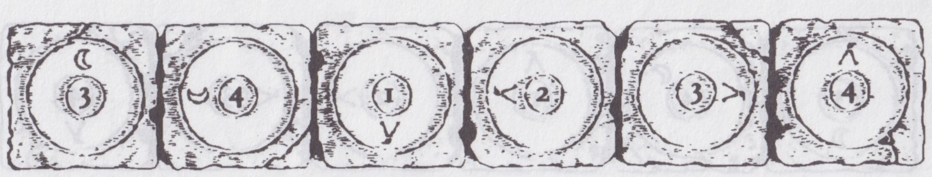
Der verlorene Dialog des Plato

Die wichtigsten Seiten in Platos verlorenem Dialog sind mit Büroklammern gekennzeichnet. Klicken Sie einfach auf die Klammern, um die entsprechenden Stellen im Buch aufzuschlagen. Um das Buch wegzulegen und zum normalen Geschehen zurückzukehren, klicken Sie auf den buchfreien Hintergrund (oder drücken die ESC-Taste).

Das Kamel

Klicken Sie einfach an die Stelle auf der Karte, zu der Sie reiten möchten. Versuchen Sie möglichst, im Blickschutz von Felsen und Bergen zu reiten, damit andere Reisende Sie nicht entdecken, denn wenn Sie Ärger bekommen, geht es wieder zurück in die Stadt.





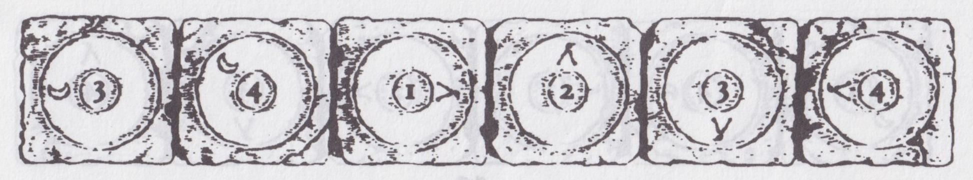


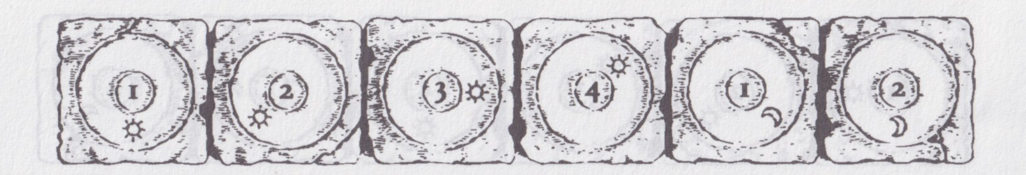
Der Ballon
Wenn Sie den Ballon fliegen, müssen Sie sich mit den vorhandenen Winden herumschlagen, die je nach Flughöhe Ihre Richtung ändern. Die Wetterfahne in der rechten unteren Ecke des Bildschirms zeigt Ihre derzeitige Flugrichtung an. Auch Auf- und Abwinde können Ihre Flugbahn beeinflussen.
Benutzen Sie den Mauszeiger, um interessante Punkte auf der Erde unter Ihnen zu finden, an denen Sie vielleicht landen wollen. Benutzen Sie die beiden Verben auf dem Bildschirm oder den linken und den rechten Mausknopf, um die Höhe des Ballons zu ändern. Um zu steigen, werfen Sie Ballast ab, um zu sinken, öffnen Sie das Ventil.
Um an einem bestimmten Punkt zu landen, steuern Sie in die Nähe des Punktes und lassen so schnell wie möglich Wasserstoff ab, bis Sie am Boden sind. Sie müssen ziemlich nah an Ihrem Wunschziel landen.

Das Automobil
Wenn in einer Großstadt eine Verfolgungsjagd stattfindet, dann immer im Auto. Die gegnerischen Agenten fahren zwar sehr schnell, sind aber lausige Kartenleser und verfahren sich laufend. Steuern Sie mit Mausklicks Ihren Wagen und versuchen Sie, den gegnerischen Agenten den Weg abzuschneiden.

Das Fernglas
Drehen Sie an den großen Knöpfen links und rechts für eine grobe Einstellung. Die Knöpfe in der Mitte sind für die Feineinstellung.

Das U-Boot
Es gibt vier Steuerelemente im U-Boot. Im Team-Modus müssen Sie diese an Bord finden und herausfinden, wie sie benutzt werden. Von links nach rechts gesehen, bedeuten sie:
Tiefe - Klicken Sie am oberen Ende, um zu steigen. Klicken Sie am unteren Ende, um zu sinken. Um die Tiefe zu halten, stellen Sie den Schalter in Mittelposition.
Steuerung - Klicken Sie auf die linke oder rechte Seite des Rades, um das U-Boot um 180 Grad zu drehen (Bei einer Drehung bewegt sich das U-Boot tiefer in den Bildschirm oder näher an diesen heran).
Richtung - Wenn die Maschinen auf Stop stehen, können Sie hier die Richtung der Maschinen umstellen und so rückwärts oder vorwärts fahren.





Geschwindigkeit - Klicken Sie am oberen Ende, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, am unteren, um sie zu senken. Ist der Hebel ganz unten, steht die Maschine auf Stop.

Die Atlantischen Maschinen

Selbst vor den wundervollen Atlantischen Maschinen machte der Zahn der Zeit nicht halt. Hier ist Ihre Chance, einige Maschinen wieder zu reparieren. Alle „Ersatzteile", die Sie bisher eingesammelt haben, erscheinen am unteren Bildschirmrand. Der Rest des Schirms zeigt das Innere der gigantischen Maschine. Um ein Teil aufzunehmen, klicken Sie einmal mit der Maus darauf. Jetzt folgt es dem Mauszeiger über den Bildschirm. Positionieren Sie das Teil über einer Achse und klicken Sie wieder, um es auf dieser Achse zu installieren. Wenn Sie ein Teil wieder zurücklegen wollen, verwenden Sie den rechten Mausknopf.

Weitere Spieloptionen

Um einen Spielstand zu speichern (damit Sie beispielsweise den Computer ausschalten und später an dieser Stelle weiterspielen können), drücken Sie einfach die Speichern/Laden-Taste (auf den meisten Computern [F1], Details dazu auf Ihrer Referenzkarte).

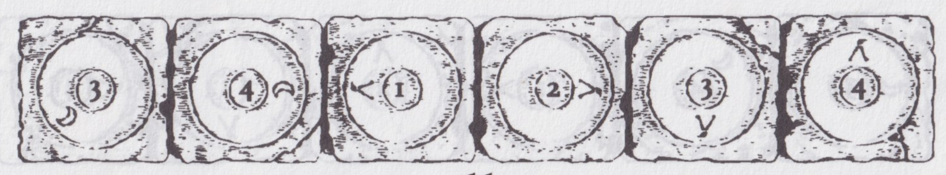
Um einen Spielstand zu laden, drücken Sie die Speichern/Laden-Taste sobald das Spiel begonnen hat.

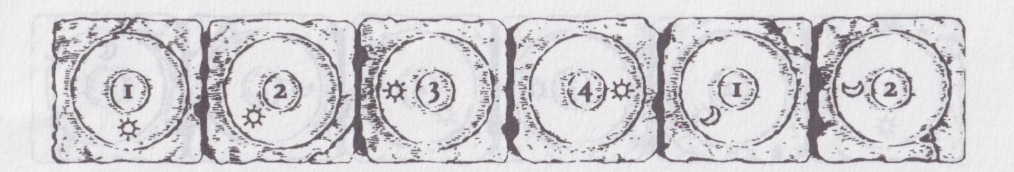
Achtung: Während einiger Szenen (beispielsweise Nahaufnahmen), ist das Speichern und Laden kurzzeitig gesperrt. Versuchen Sie es wieder, wenn die Nahaufnahme ausgeblendet wurde.

Um eine Schnittszene zu überspringen, drücken Sie BEIDE Mausknöpfe gleichzeitig oder die **ESC**-Taste. Details dazu finden Sie auf der Referenzkarte. Wenn Sie *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* schon mehrfach gespielt haben, möchten Sie vielleicht einige längere und bekannte Schnittszenen überspringen.

Um ganz von vorne anzufangen, drücken Sie die Taste, die dafür auf der Referenzkarte angegeben ist (bei den meisten Computern [**F8**]).

Um ein kurze Pause einzulegen, drücken Sie die **Leertaste**. Drücken Sie sie wieder, um weiterzuspielen. Um die Geschwindigkeit der Dialoge an Ihre Lesegeschwindigkeit anzupassen, verwenden Sie die Tasten, die

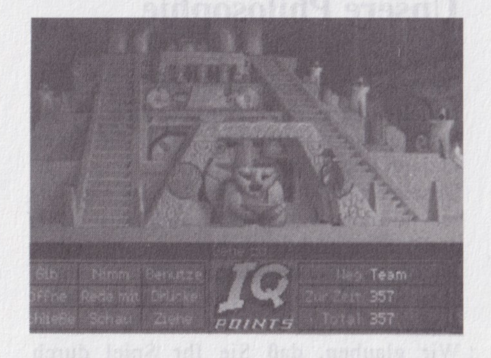




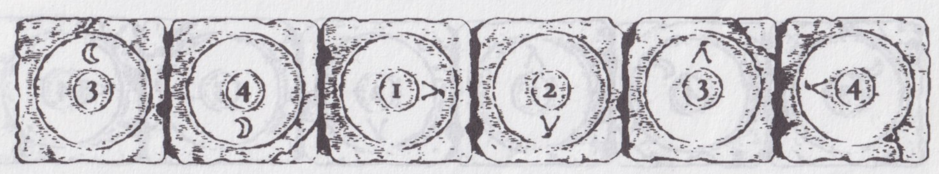
auf Ihrer Referenzkarte angegeben sind (Plus und Minus auf den meisten Computern). Wenn Sie einen Text zu Ende gelesen haben und nicht warten wollen, drücken Sie die Punkt-Taste, um den nächsten Text anzuzeigen. Um die Lautstärke von Musik und Soundeffekten anzupassen, befolgen Sie die Anweisungen der Referenzkarte. Beachten Sie, daß der Lautstärkeregler an einer Soundkarte oder einem Verstärker nicht vollständig auf Null gedreht sein darf, wenn Sie Sound hören möchten.

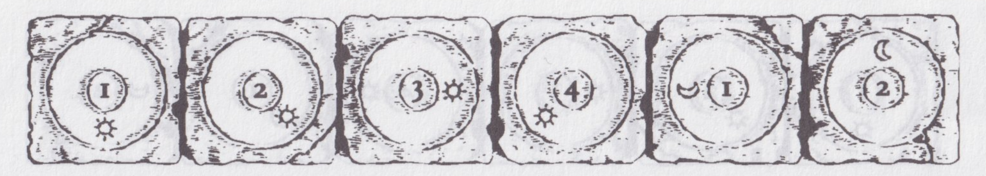
Der Indy-Quotient (IQ)

Drücken Sie die Indy-Quotient/Inventar-Taste **[I]**, um zwischen der Anzeige des Inventars und der Anzeige der IQ-Punkte umzuschalten. Die Bezeichnung des Weges steht auf „Keiner", bis Sie sich für einen der drei Wege entscheiden mußten (siehe Beschreibung der Wege). Die Zahl mit der Bezeichnung „Zur Zeit" bewertet, wie gut Ihr derzeitiger Spielstand ist. Die Zahl mit der Bezeichnung „Total" zeigt an, wie gut Sie in allen Spielen, die Sie bisher gespielt haben, zusammengezählt abgeschnitten haben. Wenn Sie jedes Puzzle im Spiel auf



jede der möglichen Arten gelöst haben, erreichen Sie die Maximalpunktzahl von 1000 IQ-Punkten unter „Total". Wenn Sie ein Puzzle bei einem zweiten Spiel genauso lösen wie beim ersten Mal, gibt es zwar Punkte in der Rubrik „Zur Zeit", aber nicht in der Rubrik „Total". Ihre IQ-Punkte (auch der Totalwert), werden gespeichert, wenn Sie einen Spielstand speichern oder aber das Spiel erfolgreich beenden. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, ist die Totalpunktzahl so lange Null, bis Sie ein Spiel speichern oder laden, dann erst werden die bisherigen Totalpunkte von der Festplatte geladen!



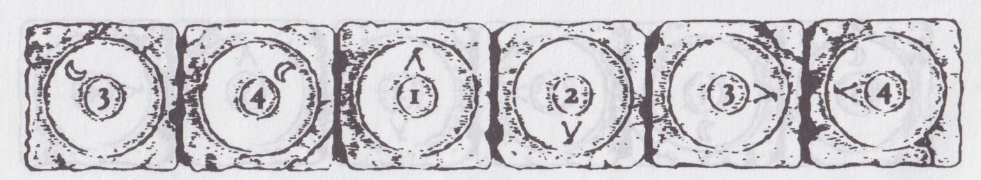


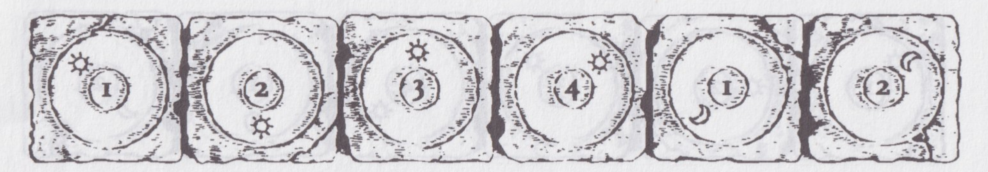
Unsere Philosophie

Sie haben sich dieses Spiel gekauft, um unterhalten zu werden. Wieso sollten wir Sie also jedesmal bestrafen, wenn Sie einen kleinen Fehler machen?
Unsere Spiele sind so gestaltet, daß ein Fehler normalerweise nicht viel ausmacht, weil Sie praktisch niemals in einer Sackgasse landen können und nur dann „sterben", wenn Sie etwas ziemlich Dummes tun.
Wir glauben, daß Sie Ihr Spiel durch Ausprobieren und auch mal durch absichtliches „Falschmachen" und nicht durch tausend Tode entdecken wollen. Wir sind auch der Meinung, daß die Story wichtiger ist, als das Eintippen von Worten oder der Kampf mit seltsamen und ungereimten Menüs. Vielleicht sind unsere Spiele deswegen so erfolgreich - wir machen es Ihnen nicht leicht, aber wir jagen Sie auch nicht ins Boxhorn, wie andere Grafik-Adventures.
In manch anderen Computer-Adventures können Sie in eine Sackgasse geraten und wissen dann nicht mehr weiter. Eine Aktion, die man vor drei Stunden nicht oder falsch gemacht hat, wirkt sich jetzt erst aus. Bei unseren Spielen gibt es das nicht. Sicherlich gibt ein paar gefährliche Situationen, aber diese sind klar zu erkennen und immer überwindbar. Sie können Ihren Spielstand jederzeit speichern und laden. Nutzen Sie die Gelegenheit und probieren Sie auch einige verrückte Sachen aus. Wir haben nämlich eine Menge Gags versteckt, die der „normale" Spieler, der sich keine Zeit zum Untersuchen läßt, vielleicht niemals entdeckt.

Ein paar letzte Tips

- Nehmen Sie wirklich ALLES mit. Auch der seltsamste Gegenstand kann später nützlich sein.
- Wenn Sie wirklich festhängen, schauen Sie sich alles an, was Sie bei sich haben. Eines dieser Dinge muß doch für irgend etwas etwas gut sein. Wenn nicht hier, dann vielleicht an einem anderen Ort, an dem Sie schon waren.Wenn Sie das Problem trotzdem nicht in den Griff bekommen, müssen Sie vielleicht zuerst ein anderes Rätsel an einem anderen Ort





lösen. Überlegen Sie, wo es sonst noch was zu tun gibt.

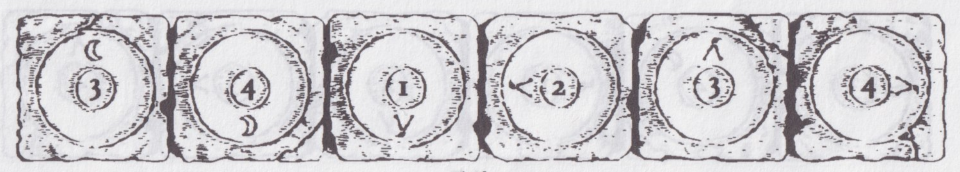
- Für viele Puzzles gibt es mehr als eine Lösung.
- In vielen Zeitschriften (ASM, Power Play) werden Spiele-Lösungen gedruckt, außerdem gibt es im Buchhandel inzwischen sogenannte „Hint-Books", die Lösungen und Tips verraten.
- Für Einsteiger ist der Teamweg der Beste, denn Sophia hat den einen oder anderen Tip auf Lager. Wenn Sie nicht mehr weiter wissen, kann Sophia vielleicht helfen.

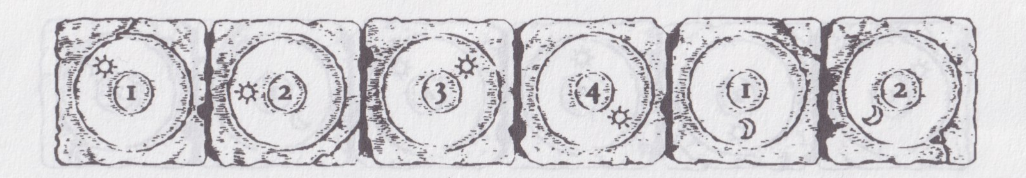
Copyright Vermerke LucasArts Games (eine Division der LucasArts Entertainment Company) behält sich das Recht vor jederzeit, ohne vorherige Ankündigung, Änderungen an der beiliegenden Software vorzunehmen.
Die beiliegende Software, das Handbuch und beiliegende Komponenten sind rechtlich geschützt, dürfen nicht ohne vorherige schriftliche Genehmigung von LucasArts Entertainment Company kopiert,reproduziert oder übersetzt werden und nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.
Indiana Jones ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd.
LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company.
iMUSE wurde zum Patent angemeldet, Indiana Jones and the Fate of Atlantis und SCUMM™ & 1992 LucasArts Entertainment Company.
Autorisierte Nutzung.Alle Rechte vorbehalten.

Credits:

Entwicklungsteam

Entworfen und erdacht von Hal Barwood & Noah Falstein
Produziert von Shelley Day
Projekt Leitung: Hal Barwood
Programmiert von Michael Stemmle, Ron Baldwin, Tony Hsieh, Sean Clark und Bret Barrett
Zusätzliche Programmierung von Kalani Streicher
Chef-Grafiker: William L. Eaken
Hintergrund Grafiken gezeichnet von James Alexander Dollar, Mike Ebert und Avril Harrison
Chef-Animator: Collette Michaud
Animationen von Avril Harrison, Anson Jew und Jim McLeod
Zusätzliche Grafiken und Animationen von Mark J. Ferrari, Sean Turner, Martin „Bucky" Cameron und Brent E. Anderson
Indiana Jones Titelmusik komponiert von John Williams
Original Musik und Arrangement von Clint Bajakian, Peter McConnell und Michael Z. Land
Musik Re-Orchestrierung von Robin Goldstein und J. Anthony White
Chef-Tester: Wayne Cline
Qualitätssicherung: Howard Harrison, Tabitha Tosti, Patrick Sirk, Kristina Sontag, David Maxwell, David Wessman, Bret Mogilefsky und James Hanley





Weitere Tester: Jo Ashburn, Leyton Chew, Justin Graham, Chip Hinnenberg, Kirk Lesser, Ron Lussier,
Eli Mark, Dave Popovich, Jon Van und Ezra
Musik produziert von Peter McConnell
Sound Effekte von J. Anthony White, Robert Marsanyi
und Clint Bajakian
SCUMM™ Story System von Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor und Vince Lee
iMUSE Electronic Music System von Michael Z. Land und Peter McConnell

Verpackung

Product Marketing Manager: Robin Parker
Handbuch und Hintbook: Judith Lucero
Verpackungsdesign: Soo Hoo Design
Handbuchdesign: Mark Shepard
Verpackungsillustration: William L. Eaken
Halskettenmodell: Milton Williams

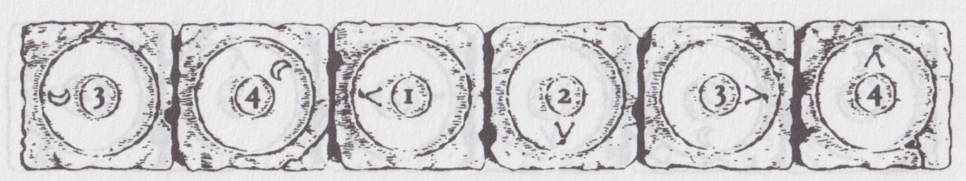
Die Leute von LucasArts

General Manager: Doug Glen
Director of Development: Kelly Flock
Associate Director of Development: Lucy Bradshaw
Director of Business Operations: Jack Sorensen
Manager of Planning and Analysis: Steve Dauterman
Public Relations Manager: Sue Seserman
Marketing Assistant: Marianne Dumitru
International Coordinator: Lisa Star
Direct Sales Manager: Jo Ellen Reiss
Direct Sales Representatives: Rita Bullinger-Allen, Wendy P. Judson, Kerre Mauel und Gabriel McDonald
Product Support Supervisor: Khris Brown
Product Support: Erin Collier, Mara Kaehn und Livia Mackin
Computer Systems Supervisor: James Wood
Computer Support: Thomas J. Caudle und Randy Spencer
Administrative Support: Annemarie Barrett, Meredith Cahill, Jo Donaldson, Lex Eurich, Deborah Fine, Michele Harrell, Brenna Krupa Holden, Marcia Keasler, Erin Kelly, Liz Nagy, Debbie Ratto, Andrea Siegel und Dawn Yamada

Special Thanks to
George Lucas and Steven Spielberg

Deutsche Version

Übersetzung von Boris Schneider (doc bobo word-works)
Übersetzungs-Support: Heinrich Lenhardt & Torsten Oppermann-
Gestaltung : SOFTGOLD GmbH
Deutscher Support: Kristin Dodt



Notizen

Notizen




LUCAS
Arts